



TITLE:

計算機によるゲームの研究会報告 (計算機によるゲーム・パズルの具 体化の検討)

AUTHOR(S):

嶋田, 君枝

CITATION:

嶋田, 君枝. 計算機によるゲームの研究会報告 (計算機によるゲーム・パズルの具体化の検討). 数理解析研究所講究録 1974, 217: 2-4

ISSUE DATE:

1974-07

URL:

<http://hdl.handle.net/2433/105280>

RIGHT:

計算機によるゲームの研究会 報告

津田塾大学 計算センター 嶋田 君枝

“計算機によるゲームの研究会”は、3月13日より16日まで、京大 数解研で行なわれた。以下、その活発であつた討論のうち、事務的な部分の報告である。

1. 計算機によるゲームとパズル競技会 authorization

(1) 会の名称

GPPC に決定。(候補としては、CGP, Compu, コゲパなど、いろいろなものがあった。)

(2) 会の sponsor, 賞金などは、いろいろな弊害もあるので、固下、考えたいことにする。

(3) 会の存在, および問題などの公表

(i) 会の存在: 発足以来1年めであり、まだ様々な解決しなくてはならない問題もめかえてゐるので、商業雑誌なども通じての不特定多数に対する公表はしない。なお、2年め以降に対しては、新正に検討する。

(ii) 問題の提示

① 新1..問題

現在提示されている問題が解決された時（主に第1種の問題、すなわち、はやさは問題にせず、結果のみを求める問題）、新しい問題の補充等は、当面、シンポジウムでの自由討論の時に決める。

また、新しい問題の募集は、口コミのみとし、その候補の公表は、事務局長の判断に任せる。

② 結果の公表

とりあえず、プログラミング・シンポジウムで発表する。

2. 技術的問題

- (1) 実際にゲームを競技する方法などについては、その都度、競技者同窓で定める。
- (2) プログラムの評価について（主に第2種の問題、すなわち、はやさを競うもの）は、プログラムの大玉玉、使用メモリ、使用時間などで評価する。
- (3) 定理使用の限界、パズルとゲームの違い、また、これらの問題を解く意義などについては、いろいろな意見が出、活発な討論がなされたが、結論は出なかった。今後の討論も期待する次第である。

4

3. 実際問題

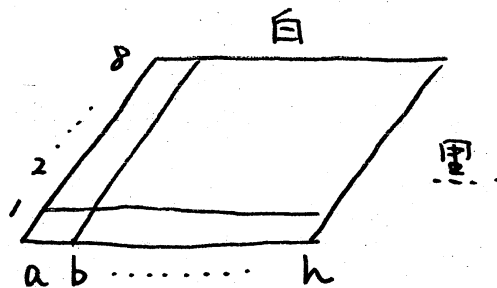
(1) 新しい問題が、いくつか提示された。

(2) HEX ゲーム規定

(i) 1手30秒位 (ただし、電話での応待の時間も含めず)

(ii) 先手は黒。

(iii) "盤面" は、 8×8 。座標は、下図の通り。



(iv) トーナメント形式 (先手・後手 交代して対戦すること)

(v) 試合中の、input は、相手の手のみ

(vi) プログラムの version も試合中ではか、たう変えてもよい。

(vii) 期限：今年一杯

(viii) output は、後で報告すること

以上